

# VADEMÉCUM DE MAGIA



Juego de rol de fantasía

# ROBOLD





# Juego de rol de fantasía **ROBOLD**

## **VADEMÉCUM DEL MAGO**

Este documento que tienes en tus manos es un vademécum de magia.

Solo apto para magos, nigromantes, sacerdotes y otros seres  
dominantes de la magia de Tzarkuhdea.

Se recopilan aquí, todos los conjuros conocidos ordenados por género  
y deidad.

Conjuros de luz:

**Maná**

Conjuros de oscuridad:

**Muerte**

Conjuros de natura:

**Ymir**

**Sago**

**Cthuhu**

**Anemoi**



## CONJUROS DE LUZ: MANÁ

### Conjuros de Luz.

*Conjuros de sacerdote y Amathy. Magia que proporciona la diosa maná.*

#### **Alarma silenciosa.**

**Descripción:** El sacerdote marca un lugar que él desee, un pasillo de una gruta, una celda de una mazmorra o la puerta principal de un pueblo por poner varios ejemplos. Si alguna criatura viviente (los no muertos no cuentan) pasa por el lugar marcado, el sacerdote lo sabrá mágicamente. Incluso despertará si está durmiendo. Solo se puede marcar un solo lugar, no se puede lanzar el hechizo en diversos lugares simultáneamente.

**Duración:** Hasta que vuelva a amanecer.

**Coste:** 1PM

#### **Bendecir.**

**Descripción:** El curandero bendice un objeto que puede ser agua, un arma o cualquier otro. El objeto estará bendito durante todo un día. Causará 2d6 de daño extra a los no-muertos. Dicho conjuro con el doble coste puede utilizarse para quitar maldiciones.

**Duración:** Un día entero.

**Coste:** 3PM

#### **Bendición.**

**Descripción:** El curandero con la ayuda de los dioses se bendice a sí mismo o a otro PJ, otorgando una tirada extra en el ataque (eligiendo el mejor resultado y descartando el peor) y un +1 al daño. Con este conjuro al igual que con bendecir, se puede librar a un ser de un hechizo de maldición utilizando 6PM.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Cierre mágico.**

**Descripción:** El sacerdote puede con su maná cerrar mágicamente una puerta o un cerrojo. Éste no se podrá abrir ni siquiera con la llave en cuestión. La única manera de abrirlo es rompiendo el cerrojo, tirando la puerta abajo o con el hechizo abrir cerraduras.

**Duración:** Hasta que se rompa el hechizo o el cerrojo.

**Coste:** 1PM

### **Curar enfermedades.**

**Descripción:** Bendecido por los dioses, el curandero será capaz de curar a un enfermo de cualquier enfermedad que sufra.

**Duración:** El enfermo se recuperará en 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Escudo.**

**Descripción:** El mago crea un escudo luminoso que le otorga 2 puntos de protección en todo el cuerpo.

**Duración:** 3d4 asaltos.

**Coste:** 2PM

### **Expulsar muertos.**

**Descripción:** El sacerdote es capaz de expulsar muertos desde Tzarkuhdea y enviarlos de nuevo al inframundo.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 1 PM por muerto expulsado.

### **Habla universal.**

**Descripción:** Este conjuro permite al sacerdote poder hablar cualquier idioma del mundo fantástico (consultar el apartado idiomas para más información de los mismos) y entenderlo a la perfección. No incluye el idioma de los animales.

**Duración:** durante todo un día.

**Coste:** 2PM



### **Inmune al veneno.**

**Descripción:** El receptor se hace inmune a todos los diferentes tipos de veneno y si estaba envenenado se cura como si se bebiera un antídoto.

**Duración:** 3d10 asaltos.

**Coste:** 2PM

### **Invocar corcel.**

**Descripción:** Invocará mediante el poder del maná un corcel de apariencia similar a un caballo de color azulado y transparente (el color del maná) que le hará de montura.

**Duración:** 1 día.

**Coste:** 3PM

### **Localizar vida.**

**Descripción:** El sacerdote les pide a los dioses que le guíen hasta encontrar algún ser vivo, el más cercano. Conjuro útil para largas travesías y empresas. El sacerdote puede buscar a algún ser en concreto.

**Duración:** Hasta que el sacerdote da con él.

**Coste:** 3PM

### **Obedecer.**

**Descripción:** Mediante este conjuro, el sacerdote puede ordenar algo a alguien para que este lo cumpla. Puede ser “encontrar algo, matar a alguien, ir hacia un lugar determinado, perseguir a alguien etc.”

**Duración:** La orden durará hasta que se cumpla o muera en el intento.

**Coste:** 5PM

### **Proteger zona.**

**Descripción:** El sacerdote mediante rezos a los dioses, protege una habitación, sala o cueva de la entrada de no-muertos.

**Duración:** 1 hora por PM utilizado.

**Coste:** 1PM

### **Sanación divina.**

**Descripción:** El sacerdote reza a la diosa maná para que ésta sane sus heridas.

En términos de juego el sacerdote podrá recuperar hasta 5 PV por punto de maná utilizado, hasta un máximo de 20 PV.

**Duración:** Inmediato.

**Coste:** de 1 a 4 PM.



### **Sanación múltiple.**

**Descripción:** Permite lanzar esporas curativas que curarán un total de 4d10 PV a repartir entre hasta 4 personajes.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 4 PM

### **Suerte.**

**Descripción:** El receptor de este hechizo sumará 75% a una de sus habilidades.

**Duración:** 1d3 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Traspasar vida.**

**Descripción:** El sacerdote es capaz de traspasar parte de sus PV a otro compañero. Por cada 2 puntos de vida que pierda el sacerdote, el receptor sanará 1 PV. Los PV perdidos por el hechizo, se recuperarán igual que los causados por heridas. El sacerdote nunca podrá tener menos de 4PV a la hora de lanzar este hechizo.

**Duración:** 1 asalto por cada PV traspasado.

**Coste:** Tantos PM como PV otorgue.



## CONJUROS DE OSCURIDAD: MUERTE

### Conjuros de Oscuridad.

*Conjuros de nigromante. Magia que proporciona la diosa muerte.*

#### **Cambiar de forma.**

**Descripción:** Con este hechizo el nigromante puede adoptar la forma de otro ser vivo humano o humanoide que conozca o al menos haya visto en alguna ocasión. Para llevar a cabo la transformación es necesario algo del ser al se vaya a copiar la forma, como un pelo, un trozo de tela de una prenda suya o... una uña, por poner ejemplos. El nigromante no variará de peso ni de altura, así pues, solo serán 100% creíbles las formas de seres de tamaño similar. No cambiarán sus atributos, ni sus habilidades, pero si cambiará su voz.

**Duración:** 1 día.

**Coste:** 2PM

#### **Descomposición.**

**Descripción:** El mago lanza unos rayos verdosos y violetas que descomponen lo que toquen, siempre y cuando sea orgánico, cuero, madera, tela, alimento... Si lo recibe un ser vivo desnudo, perderá 1d3 PV por quemaduras.

**Duración:** Instantáneo.

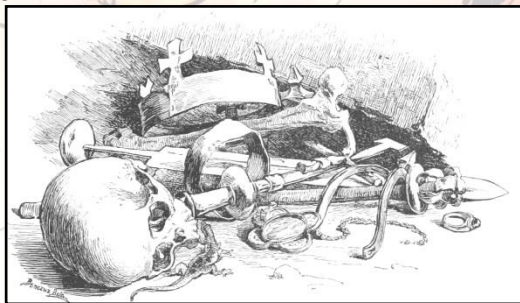
**Coste:** 2PM

#### **Hablar con los muertos.**

**Descripción:** Este conjuro permite al nigromante entablar conversación con un ser del mundo de los muertos.

**Duración:** Hasta acabar la conversación.

**Coste:** 1PM





### **Horda zombi.**

**Descripción:** Solo tendrá efecto en un cementerio o campo de batalla donde haya cadáveres. El nigromante invocará 1d6+1 zombis que lucharán por él hasta morir. Para que el conjuro tenga efecto, a más a más de estar en un cementerio o lugar habitado por cadáveres, deberá ser de noche y al amanecer los zombis volverán a ser simples cadáveres. (Ver ficha zombi en el bestiario).

**Duración:** Toda la noche.

**Coste:** 10PM

### **Inanición.**

**Descripción:** El nigromante captura un hada, le cose la boca y la encierra en una caja de madera del reino de las hadas o de los bosques de Venelder. En la caja, junto al hada, debe meter algún objeto de la víctima y ésta morirá de inanición, puesto que no volverá a comer.

**Duración:** Hasta que la víctima muera o el hada sea liberada y su boca descosida, momento en que la víctima podrá comer.

**Coste:** 4PM

### **Levantar a los muertos.**

**Descripción:** Éste es un hechizo prohibido. Solo un nigromante que se atreva a jugar con la muerte lo usaría. Con este conjuro el nigromante puede devolver a la vida a un muerto que lleve muerto más de un día y menos de cinco años. El muerto volverá a la vida sin recordar nada de su vida anterior, perdiendo poco a poco los restos de carne y órganos que le quedasen intactos, pasando a ser un esqueleto al servicio del nigromante. El esqueleto estará junto al mago hasta ser destruido él o el mago. No se pueden levantar más de un muerto a la vez o se podría hacer enfadar a la diosa muerte. Las características del esqueleto se pueden ver en el apartado dedicado al bestiario fantástico.

**Duración:** Hasta la destrucción del muerto viviente o la muerte del mago.

**Coste:** 10PM. Los PM no se recuperan hasta que no es destruido el esqueleto.

## **Mala suerte.**

**Descripción:** Cuando un nigromante lanza su hechizo de mala suerte, su víctima lo pasará realmente mal durante el resto de sus días a no ser que el nigromante muera o la víctima sea bendecida mediante el hechizo bendecir. Un PJ o PNJ afectado por la mala suerte verá sus posibilidades del azar aumentadas al fracaso. En términos de juego cada vez que se use una habilidad, esta tendrá el doble de posibilidades de ser pifia y nunca será crítico. Así mismo, en el combate un resultado de 80% o más será considerado pifia.

**Duración:** Hasta que la víctima muera o muera el nigromante o la víctima sea bendecida mediante el hechizo de luz (bendecir).

**Coste:** 4PM

## **Maldición.**

**Descripción:** Se maldice al receptor mirándolo a los ojos y deseándole todo mal. La víctima sufrirá un malus de -10% a todas las maestrías en armas y un -10% a todas sus tiradas de habilidad y en vez de descansar sufrirá terribles pesadillas que le harán perder 1d3 puntos de vida al dormir. El conjuro durará hasta la muerte del receptor o hasta que este sea curado mediante el hechizo de luz bendecir.

**Duración:** Hasta la muerte del maldito o hasta que sea curado mediante el conjuro de luz, bendecir.

**Coste:** 5PM

## **Miedo.**

**Descripción:** El nigromante crece (hipotéticamente) y hace aparecer una gran oscuridad frente a la víctima que se siente cada vez más pequeña e indefensa. Si el nigromante habla durante la duración del hechizo, su voz sonará contundente y aterradora. Este conjuro es similar a la intimidación. El afectado debe tener su puntuación en MEN menor que el lanzador del hechizo para verse afectado y tener una altura igual o menor.

**Duración:** El efecto del miedo durará 2d10 asaltos.

**Coste:** 3PM



## **Muerte.**

**Descripción:** Este hechizo provocará la muerte, pero no siempre como quiera el nigromante. Se deberá lanzar 1d100 y según el resultado morirá uno u otro.

01-80 Muere alguien al azar.

81-90 Muere la víctima elegida por el lanzador.

91-100 Muere el lanzador del hechizo.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** Todos los PM que tenga el nigromante.

## **Nube tóxica.**

**Descripción:** El nigromante crea una nube tóxica de 5x5 metros que envenena a todo el que entre en su radio. El veneno causa 1d3 PV por asalto hasta su muerte o ser liberado del veneno mediante antídoto.

**Duración:** La nube durará 2d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

## **Oscuridad.**

**Descripción:** El nigromante puede apagar todas las luces de una sala, habitación o estancia mediante el maná, y solo necesitará ver la fuente de luz para poderla apagar.

**Duración:** Hasta que la luz vuelva a ser encendida.

**Coste:** 1PM

## **Picores extremos.**

**Descripción:** Hace que la víctima sufra fuertes picores en una zona a determinar de su cuerpo (lanzaremos el d10 para la localización). Los picores solo desaparecerán después de un asalto entero rascándose con énfasis. Si el afectado no se rasca, restará -20% a las tiradas que realice.

**Duración:** Hasta que la víctima se rasque durante dos asaltos seguidos.

**Coste:** 1PM.

### **Robar la juventud.**

**Descripción:** El nigromante coge algo de la víctima, prepara un ungüento con sangre de uninejo y cerdi junto a lo obtenido de la víctima (puede ser un pelo, un diente o incluso un objeto personal) y se lo unta por el cuerpo diariamente durante una semana. Al finalizar la semana el nigromante será siete años más joven y la víctima siete años más vieja.

**Duración:** 1 semana.

**Coste:** 5PM.

### **Viaje al averno.**

**Descripción:** El nigromante junto a un máximo de cuatro aliados, puede teletransportarse al averno donde habita la diosa muerte.

**Duración:** El nigromante debe concentrarse durante 4 asaltos y el viaje se culmina pasados 2 asaltos más.

**Coste:** 10PM



### **Sueño.**

**Descripción:** Este hechizo puede lanzarse contra cualquier criatura que no mida más del doble que el nigromante. Para lanzarlo basta con tocar a la víctima sin que ésta sepa que va a ser hechizada.

**Duración:** 10 horas.

**Coste:** 4PM

### **Toque de la diosa muerte.**

**Descripción:** El nigromante debe pedirle a la diosa muerte su poder a la hora de tocar a su víctima. Ésta perderá 1 PV por cada punto de maná empleado por el nigromante.

**Duración:** Hechizo instantáneo al toque.

**Coste:** Variable.



## CONJUROS DE NATURA: YMIR

### Conjuros de Tierra.

*Conjuros del elemento tierra, el dios Ymir proporciona los hechizos.*

#### **Agrandar.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El conjurador se puede lanzar este conjuro así mismo o a otro jugador. El receptor aumentará 10cm por punto de maná del hechicero. Cada 10cm ganará +1 de bonificación al daño. Así un mago que gaste 4 PM aumentará su estatura 40cm y obtendrá un +4 al daño cuando ataque.

**Duración:** 3d3+1 asaltos.

**Coste:** Variable, mínimo 1, máximo 10.

#### **Alimento.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Se creará mágicamente y gracias al poder de las deidades de Tzarkuhdea, abundante comida para satisfacer el estómago de un hambriento ser.

**Duración:** Hasta que se acabe la comida.

**Coste:** 1PM

#### **Barrera.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago crea una barrera que protege de proyectiles y sortilegios. La barrera puede abarcar hasta 4x4 metros.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM

#### **Buscar elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Este conjuro sirve para buscar una fuente de tierra en cuestión. Puede utilizarse para encontrar el origen de una roca, una flor o un puñado de tierra. También en alta mar, se puede utilizar para encontrar tierra firme.

**Duración:** Hasta que se encuentra el elemento buscado.

**Coste:** 1PM

### **Confusión.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Mediante este conjuro, el brujo podrá confundir a su víctima, que quedará aturdida por culpa de la confusión del momento y normalmente no atacará ni hará nada precipitado. En momentos de combate, un PJ o PNJ confundido solo podrá hacer la acción en cuestión con un -25%.

Ejemplo: Un mago, ha lanzado un hechizo de confusión contra su oponente y este quiere atacar. Normalmente ataca con su daga y tiene 30% en filo, pero ahora que está confuso, si quiere atacar, solo tendrá 5% (-25% a causa de la confusión). Si en vez de ser en un combate, es en un momento de interpretación que los PJ se enfrentan a una situación de uso de habilidades, el confundido verá reducido en -25% el uso de dicha habilidad. Un PJ o PNJ con 50% en escalar muros que escale confundido, tendrá solo 25%.

Pifiar en un ataque estando confundido supone atacar a un aliado o a uno mismo.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM

### **Control.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago proyecta su mente en la de una criatura de menor tamaño (como una ardilla o un pájaro) e inteligencia y la controla a voluntad. Pudiendo controlar a un pájaro para ver algo que él no podría descubrir o pasar por un camino para asegurarse de que es seguro.

**Duración:** 3d8 asaltos.

**Coste:** 1PM

### **Copias de mago.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Con este poder, el mago puede hacer tantas copias de sí mismo como puntos de maná utilice. Las copias no podrán atacar, ni hablar, ni si



quiera pensar por sí mismas, pero a ojos de los demás serán igual que el mago. Las copias solo tienen 1 PV. Una vez destruida la copia del mago estas se transformarán en tierra.

**Duración:** Se desvanecerán pasadas 13 horas desde su clonaje.

**Coste:** variable.

### **Crear elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago puede crear tierra de la nada. Creará hasta 5 kilos de tierra. Necesitará un recipiente para poner la tierra.

**Duración:** Variable.

**Coste:** 1PM

### **Disminuir.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago encoge hasta medir 10-20cm. En este estado los PV del conjurador se reducen a la mitad. Sin embargo sus habilidades de esconderse y sigilo aumentan +60%.

**Duración:** 30 minutos.

**Coste:** 1PM

### **Dominar animal.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Con este hechizo el mago puede hablar con un animal y pedirle ayuda. El contacto es telepático, así que el mago no tiene necesidad de mover los labios ni de ver al animal en cuestión. Pero el animal debe estar a menos de 25 metros para escuchar al mago. El animal ayudará al mago en todo lo posible como si de un encantamiento se tratase, pero nunca hará nada que él crea peligroso para su propia vida.

**Duración:** Inmediato.

**Coste:** 2PM

### **Don de la habilidad.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El receptor podrá usar cualquiera de sus habilidades con un 99% gracias a la ayuda de los dioses. Solo habilidades, no maestrías en armas.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Encantar animales.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Muy similar al hechizo de encantar. En este caso, el mago puede encantar a un grupo de 1d6 animales para que se unan a él y le vean como a un líder.

**Duración:** 1 hora.

**Coste:** 3PM



### **Golpe.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Este conjuro otorga +10% a las armas contundentes, aumentando así las probabilidades de golpear y +1 al daño de las mismas, causando ese punto como daño mágico, algo a tener en cuenta en enfrentamientos a seres que solo les afecta la magia.

**Duración:** Tantos asaltos como dure un combate.

**Coste:** 3PM

### **Habla animal.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago puede hablar con los animales. Si el hechizo fue lanzado de día, puede hablar con ellos hasta el anochecer. Si por el contrario el hechizo fue lanzado de noche, podrá hablar con ellos hasta el amanecer.

**Duración:** Hasta el amanecer o el anochecer (ver descripción).

**Coste:** 1PM



### Identificar objetos mágicos.

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Mediante este poder, el mago puede saber si un objeto es mágico y las propiedades en términos de juego que proporciona.

**Duración:** Inmediatamente.

**Coste:** 1PM

### Ilusión en la lejanía.

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Se crea una ilusión con forma de poblado, fortín o similar en el horizonte. Eficaz para despistar a las víctimas del conjuro quienes no tendrán derecho a una tirada de resistencia mágica.

**Duración:** 1d10 horas.

**Coste:** 5PM

### Invocar animal pequeño.

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago puede sacar de su chistera un animal pequeño al azar. El jugador deberá lanzar 1d10 para saber que animal invoca por arte de magia. El animal será común.

Resultado d6	Animal invocado
1	Sapo
2-4	Rata
5-6	Conejo
7-8	Paloma
9	Erizo
10	A elección del mago

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 1PM



### **Invocar animal mediano.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Parecido a invocar animal pequeño. El animal que acuda en su ayuda dependerá del lugar dónde se encuentre. Por ejemplo, en una cueva vendrán murciélagos, mientras que en un bosque pueden venir zorros o jabalíes.

**Duración:** Inmediato y hasta que se consiga ayudar al invocador.

**Coste:** 2PM

### **Invocar elemental.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago invoca un elemental de tierra. El elemental luchará a las órdenes del mago.

Estadísticas del Elemental: Ver bestiario.

**Duración:** 1 asalto por punto de maná gastado. Si el mago muere, el elemental morirá aunque quedasen asaltos.

**Coste:** 1 o más.

### **Ley de la forma.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago puede usar material para transformarlo en algo de valor para él. Como por ejemplo usar una coraza para crear una espada o usar un escudo de madera para hacer un arco. Una vez cambiada la forma, el hechizo es irreversible

**Duración:** Hasta que el objeto sea roto.

**Coste:** 2PM





### **Localizar.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Este hechizo es el idóneo de los brujos codiciosos. Mediante este conjuro se puede localizar un material como el acero, la plata o el mismísimo oro. El material u objeto en cuestión brillará con una luz azulada y tenue que solo verá el mago.

**Duración:** Este hechizo durará hasta que se encuentre el objeto y/o material o hasta que caiga la noche (si se usa de noche, hasta el amanecer).

**Coste:** 2PM

### **Lluvia de piedras.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago lanza 1d10 piedras de tamaño considerable contra sus enemigos, pudiendo golpear hasta diez enemigos (según el resultado en los dados) siempre y cuando estén en el mismo radio. El mago decide a quien lanza las rocas, pudiendo elegir un solo enemigo o varios. Cada roca causa 1d4 de daño.

**Duración:** al instante.

**Coste:** 5PM

### **Manzana Mortal.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El brujo puede envenenar una comida y que ésta aparente estar muy apetitosa. Quien coma dicha comida morirá entre terribles sufrimientos. Solo se puede envenenar 1 sola comida1 manzana, un pan, una botella de vino (aunque sea bebida).

**Duración:** Mientras quede comida/bebida.

**Coste:** 5PM

## **Moldear Kobalto.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Con el poder mágico del Kobalto, el poder de los dioses y el maná del mago, este puede moldearlo para crear un objeto mágico. Depende del objeto, el mago tardará más o menos en crear dicho objeto. El poder del objeto dependerá del conjuro mágico que el mago quiera añadir en el objeto. Si el mago conoce el hechizo “corte” puede crear una espada de Kobalto con el hechizo Kobalto.

**Duración:** Se necesita Kobalto extraído de los Brules. Y se tarda 14 horas en dar forma a un objeto pequeño como un anillo. 77 horas en hacer una espada y 126 en hacer una cota de malla. El mago deberá trabajar en el objeto durante tantas horas al fía como PM tenga, dormir y continuar al despertar descansado. Y así hasta acabar el objeto.

**Coste:** 1 PM por hora empleada en la creación del objeto.

## **Muro de espinos.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Con este hechizo se puede levantar un muro de espinos de un máximo de 6 metros de alto por 5 de ancho. Cualquiera que intente destruir el muro mediante ataques de hacha (por ejemplo) recibirá 1 punto de daño por cada ataque que se realice. El muro por su parte tiene 50 PV y se romperá pasadas 12 horas.

**Duración:** Al ser destruido (50PV) o al pasar 12 horas.

**Coste:** 4PM

## **Petrificar.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El receptor queda petrificado. Solo se romperá el hechizo si suceden una de estas tres acciones: Muere el mago que le hechizó, se vierte líquido de manzana plateada por encima o con la lágrima de un Cerdi. Aún y así la víctima tiene derecho a una tirada de MENx1 para resistir el conjuro.

**Duración:** Hasta que se rompa el hechizo de una de las formas antes mencionadas.

**Coste:** 10PM



### **Piel de roca.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** La piel del receptor del hechizo se hace dura como la roca aumentando la defensa del mago o del receptor en +4.

**Duración:** Mientras haya enemigos a la vista, el hechizo perdurará. Una vez llegue la calma, el hechizo se desvanece.

**Coste:** 4PM

### **Planta.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago hace crecer una planta como si un año hubiese pasado. Es bastante inútil con árboles, pero con arbustos y maleza el hechizo es muy efectivo.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 2PM

### **Poder del alquimista.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Este hechizo es vulgarmente llamado “oro de los tontos”. El mago puede transformar montones de piedra (nunca más de 1d3 kilos) en oro.

**Duración:** Esa es la parte negativa del fabuloso conjuro. Una vez amanece el nuevo día, las piedras vuelven a ser piedras.

**Coste:** 5PM

### **Puente.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Este hechizo sirve para crear un puente mágico. El puente tendrá una anchura máxima de cuatro metros y medirá un máximo de 20 metros de longitud.

**Duración:** 1d3 días.

**Coste:** 3PM

### **Recuperar alimentos.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Gracias a la bendición de los dioses, los alimentos, huertos y/o cosechas que se hayan echado a perder, volverán a su mejor estado, pudiéndose comer.

**Duración:** Hasta que se vuelvan a estropear o sean consumidos.

**Coste:** 3PM

### **Restaurar.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Con este poder, el hechicero será capaz de reparar cualquier objeto roto, sin importar el valor o el tipo de rotura. Pero solo un objeto por cada vez que se use el hechizo.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 1PM

### **Saco sin fondo.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El mago será capaz de meter en su zurrón o mochila tantos objetos como quiera sin importar el tamaño o peso. Pero solo durante unas horas. Pasadas estas horas, todo objeto que el mago no haya vuelto a sacar de la bolsa volverá dónde estaban antes.

**Duración:** 1d10 horas.

**Coste:** 4PM

### **Salto al inframundo.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El hechizo prohibido. Solo puede usarse una vez en la vida. Permite viajar al mundo de los muertos y volver antes de que acabe el día. Si no se regresa antes de que acabe el día, el mago y sus acompañantes quedarán encerrados en el mundo de los muertos.

**Duración:** 24h, si no se vuelve en ese periodo de tiempo, se quedará encerrado en el averno, la tierra de los muertos.

**Coste:** 10PM



## **Telepatía.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** El hechicero puede hablarle a la mente de otro ser inteligente. El receptor del mensaje puede contestarle mediante pensamientos.

**Duración:** Podrán hablar telepáticamente durante 6 turnos.

**Coste:** 1PM

## **Tómbola.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir.

**Descripción:** Lanza uno de estos hechizos al azar: 1d6

- 1 Cura: 20 PV a todo el grupo.
- 2 Lluvia de fuego: Caen 1d6 bolas de fuego (ver hechizo “bola de fuego” para saber el efecto).
- 3 Tormenta de rayo: Caen 1d6 rayos (ver hechizo “rayo” para saber el efecto).
- 4 Sueño: Afecta a todos, incluido el mago (ver hechizo “sueño” de la lista de hechizos de oscuridad para saber el efecto).
- 5 Corrosión: Todo objeto de metal se estropea (oxida).
- 6 Petrificar: El mago petrifica a su rival, pero el mago cae inconsciente.

**Duración:** Al instante.

**Coste:** 10PM



## CONJUROS DE NATURA: SAGO

### Conjuros de Fuego.

*Conjuros del elemento fuego, el dios Sago proporciona los hechizos.*

#### **Alimento.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Se creará mágicamente y gracias al poder de las deidades de Tzarkuhdea, abundante comida para satisfacer el estómago de un hambriento ser.

**Duración:** Hasta que se acabe la comida.

**Coste:** 1PM

#### **Atributo.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Mediante este conjuro, el receptor que no necesariamente debe ser el mago, aumenta en 1d10 uno de sus atributos temporalmente.

**Duración:** durante 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

#### **Bola de fuego.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago lanza de la palma de su mano una enorme bola de fuego que causa daño y explota afectando a su alrededor. Produce 4d6 de daño en el punto central y 2d6 de daño a todo su alrededor (casillas adyacentes si se usa tablero). 50% de probabilidad de quemar, causando 1d3 PV más cada asalto hasta apagar el fuego o morir. El porcentaje puede aumentar o disminuir según la circunstancia. Una víctima cerca de algo inflamable arderá con más probabilidad, mientras que una víctima cerca de agua o mojada tendrá muchas menos posibilidades de arder.

**Duración:** instantáneo, aunque la llamas pueden durar varios asaltos a discreción del DJ.

**Coste:** 5PM



### **Buscar elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Este conjuro sirve para buscar una fuente de fuego. Buscar fuego para buscar una hoguera, antorcha o incendio etc.

**Duración:** Hasta que se encuentra el elemento buscado.

**Coste:** 1PM

### **Confusión.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Mediante este conjuro, el brujo podrá confundir a su víctima, que quedará aturdida por culpa de la confusión del momento y normalmente no atacará ni hará nada precipitado. En momentos de combate, un PJ o PNJ confundido solo podrá hacer la acción en cuestión con un -25%.

Ejemplo: Un mago, ha lanzado un hechizo de confusión contra su oponente y este quiere atacar. Normalmente ataca con su daga y tiene 30% en filo, pero ahora que está confuso, si quiere atacar, solo tendrá 5% (-25% a causa de la confusión). Si en vez de ser en un combate, es en un momento de interpretación que los PJ se enfrentan a una situación de uso de habilidades, el confundido verá reducido en -25% el uso de dicha habilidad. Un PJ o PNJ con 50% en escalar muros que escale confundido, tendrá solo 25%.

Pifiar en un ataque estando confundido supone atacar a un aliado o a uno mismo.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM

### **Copias de mago.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Con este poder, el mago puede hacer tantas copias de sí mismo como puntos de maná utilice. Las copias no podrán atacar, ni hablar, ni si quiera pensar por sí mismas, pero a ojos de los demás serán igual que el mago. Las copias solo tienen 1 PV. Una vez destruida la copia del mago estas se transformarán en agua, aire, fuego o tierra, según el dios adorado por el mago.

**Duración:** Se desvanecerán pasadas 13 horas desde su clonaje.

**Coste:** variable.

### **Crear elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago puede crear fuego de la nada. Necesitará un recipiente para el fuego, algo que prenda para que la llama perdure.

**Duración:** Variable.

**Coste:** 1PM

### **Corte.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Este conjuro otorga +10% a las armas de filo aumentando así las probabilidades de golpear y +1 al daño de las mismas, causando ese punto como daño mágico, algo a tener en cuenta en enfrentamientos a seres que solo les afecta la magia.

**Duración:** Tantos asaltos como dure un combate.

**Coste:** 3PM

### **Corte ígneo.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Este conjuro permite transformar un arma de filo en un arma de fuego que causará a más del daño normal del arma, 1d6 extra por fuego mágico. Este hechizo es compatible con “Corte”.

**Duración:** El arma volverá a su estado normal una vez transcurridos 10 asaltos.

**Coste:** 5PM

### **Destello.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago hace aparecer un destello cegador que dejará con una ceguera temporal a todo aquel que este en un radio de 20 metros y no se cubra los ojos.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM



### **Don de la habilidad.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El receptor podrá usar cualquiera de sus habilidades con un 99% gracias a la ayuda de los dioses. Solo habilidades, no maestrías en armas.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Hierro ardiente.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Mediante este conjuro, el mago es capaz de hacer arder algo de hierro, como unos barrotes, una espada o una cota de malla. Cada asalto que la víctima pase en contacto con el hierro perderá 1d3 puntos de vida.

**Duración:** 3d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Invocar elemental.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago invoca un elemental de fuego. El elemental luchará a las órdenes del mago.

Estadísticas del Elemental: Ver bestiario.

**Duración:** 1 asalto por punto de maná gastado. Si el mago muere, el elemental morirá aunque quedasen asaltos.

**Coste:** 1 o más.

### **Luz.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Con este hechizo, el mago puede hacer que su cetro o varita se ilumine desprendiendo más luz que una antorcha. La duración de la luz es hasta que se encuentre con otra luz superior. Si el mago no dispone de vara o cetro, puede iluminar otro objeto de semejanza.

**Duración:** hasta que se encuentre con otra luz superior o el mago decida apagarla.

**Coste:** 1PM

## **Moldear Kobalto.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Con el poder mágico del Kobalto, el poder de los dioses y el maná del mago, este puede moldearlo para crear un objeto mágico. Depende del objeto, el mago tardará más o menos en crear dicho objeto. El poder del objeto dependerá del conjuro mágico que el mago quiera añadir en el objeto. Si el mago conoce el hechizo “corte” puede crear una espada de Kobalto con el hechizo Kobalto.

**Duración:** Se necesita Kobalto extraído de los Brules. Y se tarda 14 horas en dar forma a un objeto pequeño como un anillo. 77 horas en hacer una espada y 126 en hacer una cota de malla. El mago deberá trabajar en el objeto durante tantas horas al fía como PM tenga, dormir y continuar al despertar descansado. Y así hasta acabar el objeto.

**Coste:** 1 PM por hora empleada en la creación del objeto.

## **Muro de fuego.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago crea un muro de fuego de 8 metros de ancho y 2 de alto. Quien lo atraviere perderá 1d6 PV y tendrá un 25% de probabilidad de ser quemado (50% si lleva ropa natural, como hojas) perdiendo 1d3 PV por asalto hasta que se haya apagado el fuego o en su desgracia muera.

**Duración:** El fuego solo se apagará mediante agua mágica o al transcurrir 2d10 asaltos.

**Coste:** 4PM

## **Proyectil mágico.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago lanza un proyectil luminoso desde la palma de su mano que irá directo hacia su víctima. Ésta recibirá automáticamente 1d6 de daño +1 por punto de maná utilizado.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** variable.



### **Recuperar alimentos.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Gracias a la bendición de los dioses, los alimentos, huertos y/o cosechas que se hayan echado a perder, volverán a su mejor estado, pudiéndose comer.

**Duración:** Hasta que se vuelvan a estropear o sean consumidos.

**Coste:** 3PM

### **Resistir cambios de temperatura.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El receptor de este conjuro divino será inmune al poderoso calor y al insoportable frío.

**Duración:** 24 horas.

**Coste:** 2PM

### **Saco sin fondo.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El mago será capaz de meter en su zurrón o mochila tantos objetos como quiera sin importar el tamaño o peso. Pero solo durante unas horas. Pasadas estas horas, todo objeto que el mago no haya vuelto a sacar de la bolsa volverá dónde estaban antes.

**Duración:** 1d10 horas.

**Coste:** 4PM

### **Salto al inframundo.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El hechizo prohibido. Solo puede usarse una vez en la vida. Permite viajar al mundo de los muertos y volver antes de que acabe el día. Si no se regresa antes de que acabe el día, el mago y sus acompañantes quedarán encerrados en el mundo de los muertos.

**Duración:** 24h, si no se vuelve en ese periodo de tiempo, se quedará encerrado en el averno, la tierra de los muertos.

**Coste:** 10PM

### **Sin fatiga.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El receptor no se cansará y podrá pasarse el día entero sin dormir ni comer y no le pasará factura.

**Duración:** Un día entero.

**Coste:** 4PM

### **Telepatía.**

**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** El hechicero puede hablarle a la mente de otro ser inteligente. El receptor del mensaje puede contestarle mediante pensamientos.

**Duración:** Podrán hablar telepáticamente durante 6 turnos.

**Coste:** 1PM

### **Tómbola.**

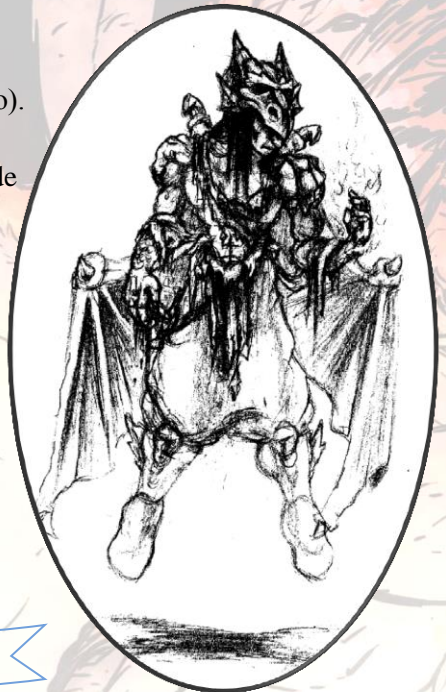
**Dios que lo proporciona:** Sago.

**Descripción:** Lanza uno de estos hechizos al azar: 1d6

- 1 Cura: 20 PV a todo el grupo.
- 2 Lluvia de fuego: Caen 1d6 bolas de fuego (ver hechizo “bola de fuego” para saber el efecto).
- 3 Tormenta de rayo: Caen 1d6 rayos (ver hechizo “rayo” para saber el efecto).
- 4 Sueño: Afecta a todos, incluido el mago (ver hechizo “sueño” de la lista de hechizos de oscuridad para saber el efecto).
- 5 Corrosión: Todo objeto de metal se estropea (oxida).
- 6 Petrificar: El mago petrifica a su rival, pero el mago cae inconsciente.

**Duración:** Al instante.

**Coste:** 10PM





## CONJUROS DE NATURA: CTHULHU

### Conjuros de Agua.

*Conjuros del elemento agua, el dios Cthulhu proporciona los hechizos.*

#### **Alimento.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Se creará mágicamente y gracias al poder de las deidades de Tzarkuhdea, abundante comida para satisfacer el estómago de un hambriento ser.

**Duración:** Hasta que se acabe la comida.

**Coste:** 1PM

#### **Atontar.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El hechizo puede lanzarse a una distancia máxima de 15 metros. La víctima quedará en un estado semi-vegetal, siendo incapaz de hacer nada más que babear y mover la cabeza de izquierda a derecha. La víctima tiene derecho a una tirada de Mente x2 para superar el hechizo.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

#### **Atravesar paredes.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago es capaz de cruzar hasta 4 muros (sin importar el grosor) antes de que se desvanezca el hechizo. ¡Ojo a no quedar dentro de un muro al finalizar el hechizo!

**Duración:** El mago tiene 8 asaltos para traspasar esos 4 muros, si no los traspasa en 8 asaltos, el conjuro se desvanece.

**Coste:** 1PM

### **Buscar elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Este conjuro sirve para buscar una fuente del elemento en cuestión. Buscar agua, para encontrar un pozo, lago o río, etc.

**Duración:** Hasta que se encuentra el elemento buscado.

**Coste:** 1PM

### **Caminar sobre las aguas.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Éste hechizo permite al mago o al receptor caminar sobre el agua tanto rato como desee.

**Duración:** El hechizo se rompe al pisar tierra firme, sea cual sea la superficie.

**Coste:** 1PM

### **Confusión.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Mediante este conjuro, el brujo podrá confundir a su víctima, que quedará aturrida por culpa de la confusión del momento y normalmente no atacará ni hará nada precipitado. En momentos de combate, un PJ o PNJ confundido solo podrá hacer la acción en cuestión con un -25%.

Ejemplo: Un mago, ha lanzado un hechizo de confusión contra su oponente y este quiere atacar. Normalmente ataca con su daga y tiene 30% en filo, pero ahora que está confuso, si quiere atacar, solo tendrá 5% (-25% a causa de la confusión). Si en vez de ser en un combate, es en un momento de interpretación que los PJ se enfrentan a una situación de uso de habilidades, el confundido verá reducido en -25% el uso de dicha habilidad. Un PJ o PNJ con 50% en escalar muros que escale confundido, tendrá solo 25%.

Pifiar en un ataque estando confundido supone atacar a un aliado o a uno mismo.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM



### **Congelar el agua.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago es capaz de congelar 1 litro de agua por punto de maná aplicado. Agua pura, no aplicable a otros líquidos.

**Duración:** 1 hora.

**Coste:** Variable.

### **Copiar apariencia.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Para llevar a cabo este hechizo, el mago debe poder tocar a la víctima. Si se tiene éxito, el mago cambiara su apariencia, siendo completamente igual al copiado. No importa si cambia de raza o de sexo, si la víctima era coja o le faltaba una mano, el mago será exactamente igual. El único pero es que el mago no podrá imitar la voz del copiado y tampoco podrá copiar a una criatura que le doble en tamaño. La copia será simplemente visual, es decir, el mago conservará todos sus atributos y habilidades completamente igual.

**Duración:** 1 hora.

**Coste:** 3PM

### **Copias de mago.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Con este poder, el mago puede hacer tantas copias de sí mismo como puntos de maná utilice. Las copias no podrán atacar, ni hablar, ni si quiera pensar por sí mismas, pero a ojos de los demás serán igual que el mago. Las copias solo tienen 1 PV. Una vez destruida la copia del mago estas se transformarán en agua, aire, fuego o tierra, según el dios adorado por el mago.

**Duración:** Se desvanecerán pasadas 13 horas desde su clonaje.

**Coste:** variable.



### **Crear elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago puede crear agua de la nada. Creará 5 litros de agua.

Necesitará un recipiente para poner el agua.

**Duración:** Variable.

**Coste:** 1PM

### **Crear agua.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Para usar este hechizo correctamente es necesario un recipiente, un barril, un jarrón o algo similar, el sacerdote lo llenará de agua milagrosamente.

**Duración:** Hasta que se beba o derrame toda el agua.

**Coste:** 1PM

### **Desmoralizar.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** La víctima que reciba este conjuro perderá la confianza en sí misma y en su grupo. Viéndose incapaz de ganar un combate o de conseguir su objetivo, sea cual sea. La víctima tendrá derecho a una tirada de MENx3 para librarse.

**Duración:** 1d3 horas.

**Coste:** 3PM

### **Doble.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Crea una copia del mago, pero ésta no atacará, aunque si hablará. Será exactamente igual y a la hora de que un enemigo quiera atacar al mago no sabrá cuál es el auténtico a no ser que éste hable o ataque.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM



### **Don de la habilidad.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El receptor podrá usar cualquiera de sus habilidades con un 99% gracias a la ayuda de los dioses. Solo habilidades, no maestrías en armas.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Encantar.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago hace creer a la víctima que son amigos de toda la vida. El encantado ayudará al mago en lo que haga falta como buen amigo, pero nunca hará un acto suicida.

**Duración:** hasta que amanece el nuevo día.

**Coste:** 5PM

### **Escarcha.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago lanza un sortilegio helado que paraliza 1d3 asaltos y causa daño por frío de 2d10.

**Duración:** El impacto es instantáneo, la parálisis dura 1d3 asaltos.

**Coste:** 5PM

### **Esfera de hielo.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago invoca una esfera de hielo de unos 30cm en la punta de su varita o dedo y la lanza contra su oponente. El éxito en el impacto causa 2d6+2 de daño.

**Duración:** Hechizo instantáneo.

**Coste:** 3PM.



### **Identificar objetos mágicos.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Mediante este poder, el mago puede saber si un objeto es mágico y las propiedades en términos de juego que proporciona.

**Duración:** Inmediatamente.

**Coste:** 1PM

### **Invocar elemental.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago invoca un elemental (según su dios será de tierra, agua, fuego o aire). El elemental luchará a las órdenes del mago.

Estadísticas del Elemental: Ver bestiario.

**Duración:** 1 asalto por punto de maná gastado. Si el mago muere, el elemental morirá aunque quedasen asaltos.

**Coste:** 1 o más.

### **Moldear Kobalto.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Con el poder mágico del Kobalto, el poder de los dioses y el maná del mago, este puede moldearlo para crear un objeto mágico. Depende del objeto, el mago tardará más o menos en crear dicho objeto. El poder del objeto dependerá del conjuro mágico que el mago quiera añadir en el objeto. Si el mago conoce el hechizo “corte” puede crear una espada de Kobalto con el hechizo Kobalto.

**Duración:** Se necesita Kobalto extraído de los Brules. Y se tarda 14 horas en dar forma a un objeto pequeño como un anillo, 77 horas en hacer una espada y 126 en hacer una cota de malla. El mago deberá trabajar en el objeto durante tantas horas al día como PM tenga, dormir y continuar al despertar descansado. Y así hasta acabar el objeto.

**Coste:** 1 PM por hora empleada en la creación del objeto.



### **Mover las aguas.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Mediante este conjuro el mago es capaz de mover el agua. El mago podría hacer una ola de hasta 6 metros de alto y lanzarla sobre quien quiera. Para usar este hechizo debe haber agua que mover.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 3PM

### **Proyectil mágico.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago lanza un proyectil luminoso desde la palma de su mano que irá directo hacia su víctima. Ésta recibirá automáticamente 1d6 de daño +1 por punto de maná utilizado.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** variable.

### **Purificar elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Con este conjuro, el mago puede purificar el agua envenenada o el aire tóxico, como ejemplos. Permitiendo beber de esa agua o respirar ese aire.

**Duración:** No es un efecto duradero y este desaparece pasados 2d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Respirar bajo el agua.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Al hechicero le aparecen tráqueas que le permiten respirar bajo el agua como si fuera su hábitat natural.

**Duración:** 1d10 horas.

**Coste:** 2PM

### **Recuperar alimentos.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** Gracias a la bendición de los dioses, los alimentos, huertos y/o cosechas que se hayan echado a perder, volverán a su mejor estado, pudiéndose comer.

**Duración:** Hasta que se vuelvan a estropear o sean consumidos.

**Coste:** 3PM

### **Resistir cambios de temperatura.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El receptor de este conjuro divino será inmune al poderoso calor y al insoportable frío.

**Duración:** 24 horas.

**Coste:** 2PM

### **Saco sin fondo.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El mago será capaz de meter en su zurrón o mochila tantos objetos como quiera sin importar el tamaño o peso. Pero solo durante unas horas. Pasadas estas horas, todo objeto que el mago no haya vuelto a sacar de la bolsa volverá dónde estaban antes.

**Duración:** 1d10 horas.

**Coste:** 4PM

### **Salto al inframundo.**

**Dios que lo proporciona:** Cthulhu.

**Descripción:** El hechizo prohibido. Solo puede usarse una vez en la vida.

Permite viajar al mundo de los muertos y volver antes de que acabe el día. Si no se regresa antes de que acabe el día, el mago y sus acompañantes quedarán encerrados en el mundo de los muertos.

**Duración:** 24h, si no se vuelve en ese periodo de tiempo, se quedará encerrado en el averno, la tierra de los muertos.

**Coste:** 10PM



### **Telepatía.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir, Anemoi, Sago y/o Cthulhu.

**Descripción:** El hechicero puede hablarle a la mente de otro ser inteligente. El receptor del mensaje puede contestarle mediante pensamientos.

**Duración:** Podrán hablar telepáticamente durante 6 turnos.

**Coste:** 1PM

### **Tómbola.**

**Dios que lo proporciona:** Ymir, Sago, Cthulhu y/o Anemoi.

**Descripción:** Lanza uno de estos hechizos al azar: 1d6

-1 Cura: 20 PV a todo el grupo.

-2 Lluvia de fuego: Caen 1d6 bolas de fuego (ver hechizo “bola de fuego” para saber el efecto).

-3 Tormenta de rayo: Caen 1d6 rayos (ver hechizo “rayo” para saber el efecto).

-4 Sueño: Afecta a todos, incluido el mago (ver hechizo “sueño” de la lista de hechizos de oscuridad para saber el efecto).

-5 Corrosión: Todo objeto de metal se estropea (oxida).

-6 Petrificar: El mago petrifica a su rival, pero cae inconsciente.

**Duración:** Al instante.

**Coste:** 10PM



## CONJUROS DE NATURA: ANEMOI

### Conjuros de Aire.

*Conjuros del elemento aire, el dios Anemoi proporciona los hechizos.*

#### **Abrir cerraduras.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Con este conjuro el mago puede abrir cualquier tipo de cerradura, sea mágica o no, incluyendo pestillos o puertas atascadas con tanta facilidad como si se tuviera las llaves.

**Duración:** Es un hechizo instantáneo.

**Coste:** 1PM

#### **Alimento.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Se creará mágicamente y gracias al poder de las deidades de Tzarkuhdea, abundante comida para satisfacer el estómago de un hambriento ser.

**Duración:** Hasta que se acabe la comida.

**Coste:** 1PM

#### **Animar las cuerdas.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago da vida a las cuerdas que se moverán a su antojo, tensándose para que éste las trepe o atándose al cuello del enemigo haciendo de soga. Si se usa para atar al enemigo, este podrá intentarse zafar con una tirada de FUEx1 en su primer intento. FUEx2 en el segundo asalto y FUEx3 en los asaltos posteriores hasta liberarse o morir asfixiado.

**Duración:** 1d10+3 asaltos.

**Coste:** 1PM



### **Atravesar paredes.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago es capaz de cruzar hasta 4 muros (sin importar el grosor) antes de que se desvanezca el hechizo. ¡Ojo a no quedar dentro de un muro al finalizar el hechizo!

**Duración:** El mago tiene 8 asaltos para traspasar esos 4 muros, si no los traspasa en 8 asaltos, el conjuro se desvanece.

**Coste:** 1PM

### **Buscar elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Este conjuro sirve para buscar una fuente del elemento en cuestión.

**Duración:** Hasta que se encuentra el elemento buscado.

**Coste:** 1PM

### **Canto de gallo.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago canta como un gallo y sucede algo al azar. Lanzar 1d10 para determinar lo que sucede:

1-3 Animar: Da +10% a la siguiente tirada de ataque.

4-6 Proteger: Suma 1 a la defensa en el siguiente turno.

7-8 Dañar: Causa 1d10 de daño a todo enemigo que lo oiga.

9-10 Crítico: El próximo ataque será crítico.

**Duración:** Al siguiente asalto e instantáneo.

**Coste:** 3PM

### **Confusión.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Mediante este conjuro, el brujo podrá confundir a su víctima, que quedará aturdida por culpa de la confusión del momento y normalmente no atacará ni hará nada precipitado. En momentos de combate, un PJ o PNJ confundido solo podrá hacer la acción en cuestión con un -25%.

Ejemplo: Un mago, ha lanzado un hechizo de confusión contra su oponente y este quiere atacar. Normalmente ataca con su daga y tiene 30% en filo, pero ahora que está confuso, si quiere atacar, solo tendrá 5% (-25% a causa de la confusión). Si en vez de ser en un combate, es en un momento de interpretación que los PJ se enfrentan a una situación de uso de habilidades, el confundido verá reducido en -25% el uso de dicha habilidad. Un PJ o PNJ con 50% en escalar muros que escale confundido, tendrá solo 25%.

Pifiar en un ataque estando confundido supone atacar a un aliado o a uno mismo.

**Duración:** 1d10 asaltos.

**Coste:** 2PM

### **Copias de mago.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Con este poder, el mago puede hacer tantas copias de sí mismo como puntos de maná utilice. Las copias no podrán atacar, ni hablar, ni si quiera pensar por sí mismas, pero a ojos de los demás serán igual que el mago. Las copias solo tienen 1 PV. Una vez destruida la copia del mago estas se transformarán en agua, aire, fuego o tierra, según el dios adorado por el mago.

**Duración:** Se desvanecerán pasadas 13 horas desde su clonaje.

**Coste:** variable.

### **Crear elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago puede crear aire de la nada. Creará una pequeña brisa. Necesitará un recipiente para poner la brisa.

**Duración:** Variable.

**Coste:** 1PM

### **Don de la habilidad.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El receptor podrá usar cualquiera de sus habilidades con un 99% gracias a la ayuda de los dioses. Solo habilidades, no maestrías en armas.

**Duración:** 1d10 asaltos. **Coste:** 3PM



### **Encantar.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago hace creer a la víctima que son amigos de toda la vida. El encantado ayudará al mago en lo que haga falta como buen amigo, pero nunca hará un acto suicida.

**Duración:** hasta que amanece el nuevo día.

**Coste:** 5PM

### **Escoba mágica.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Este hechizo hace que una escoba vuele y sirva de transporte.

**Duración:** 2d10 horas.

**Coste:** 2PM

### **Identificar objetos mágicos.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Mediante este poder, el mago puede saber si un objeto es mágico y las propiedades en términos de juego que proporciona.

**Duración:** Inmediatamente.

**Coste:** 1PM

### **Invisibilidad.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago y sus pertenencias se hacen invisibles. También elimina su rastro, como los olores.

**Duración:** 1 hora. Si el mago causa daño a algún ser vivo, este volverá a ser visible.

**Coste:** 3PM



### **Invocar elemental.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago invoca un elemental de aire. El elemental luchará a las órdenes del mago.

Estadísticas del Elemental: Ver bestiario.

**Duración:** 1 asalto por punto de maná gastado. Si el mago muere, el elemental morirá aunque quedasen asaltos.

**Coste:** 1 o más.

### **Lanza.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Este conjuro otorga +10% a las armas de asta, aumentando así las probabilidades de golpear y +1 al daño de las mismas, causando ese punto como daño mágico, algo a tener en cuenta en enfrentamientos a seres que solo les afecta la magia.

**Duración:** Tantos asaltos como dure un combate.

**Coste:** 3PM

### **Llamar al corcel.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago llamará a un corcel que vendrá a su lado. Lanzar 1d10 para determinar qué tipo de corcel será:

1-2 Uninejo.

3-4 Caracol de monta.

5-6 Murciélago de monta.

7-9 Jabalí de monta.

10 Pterodáctilo.

**Duración:** Hasta que se ponga el sol o salga. Lo que ocurra antes.

**Coste:** 3PM



### **Leer mente.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago es capaz de leer la mente de otro ser vivo y así saber lo que piensa. Una pifia hará que la víctima se dé cuenta de que le intentaban leer la mente.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 1PM

### **Levitar.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Nombrando las palabras mágicas adecuadas y manteniendo la concentración, el hechicero es capaz de alzarse del suelo unos 30 centímetros y moverse sin pisar el suelo.

**Duración:** 13 asaltos. Una vez pasados los asaltos, el hechicero volverá con los pies en el suelo.

**Coste:** 1PM

### **Moldear Kobalto.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Con el poder mágico del Kobalto, el poder de los dioses y el maná del mago, este puede moldearlo para crear un objeto mágico. Depende del objeto, el mago tardará más o menos en crear dicho objeto. El poder del objeto dependerá del conjuro mágico que el mago quiera añadir en el objeto. Si el mago conoce el hechizo “corte” puede crear una espada de Kobalto con el hechizo Kobalto.

**Duración:** Se necesita Kobalto extraído de los Brules. Y se tarda 14 horas en dar forma a un objeto pequeño como un anillo. 77 horas en hacer una espada y 126 en hacer una cota de malla. El mago deberá trabajar en el objeto durante tantas horas al día como PM tenga, dormir y continuar al despertar descansado. Y así hasta acabar el objeto.

**Coste:** 1 PM por hora empleada en la creación del objeto.

### **Paralizar.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** el conjurador lanza sus poderes para paralizar a su víctima. Ésta tendrá derecho a una tirada de MENx2.

**Duración:** Si la parálisis tiene efecto durará 1d10 horas.

**Coste:** 4PM

### **Proyectil mágico.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago lanza un proyectil luminoso desde la palma de su mano que irá directo hacia su víctima. Ésta recibirá automáticamente 1d6 de daño +1 por punto de maná utilizado.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** variable.

### **Purificar elemento.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Con este conjuro, el mago puede purificar el agua envenenada o el aire tóxico, como ejemplos. Permitiendo beber de esa agua o respirar ese aire.

**Duración:** No es un efecto duradero y este desaparece pasados 2d10 asaltos.

**Coste:** 3PM

### **Ráfaga.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Este conjuro otorga +10% a las armas proyectiles o arrojadizas, aumentando así las probabilidades de golpear y +1 al daño de las mismas, causando ese punto como daño mágico, algo a tener en cuenta en enfrentamientos a seres que solo les afecta la magia.

**Duración:** Tantos asaltos como dure un combate.

**Coste:** 3PM



### **Rayo.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago lanza desde su mano un poderoso rayo que causa daño a un solo enemigo haciéndole perder 5d6 PV.

**Duración:** instantáneo.

**Coste:** 5PM

### **Recuperar alimentos.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Gracias a la bendición de los dioses, los alimentos, huertos y/o cosechas que se hayan echado a perder, volverán a su mejor estado, pudiéndose comer.

**Duración:** Hasta que se vuelvan a estropear o sean consumidos.

**Coste:** 3PM

### **Relámpago.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** De la varita, cetro, lanza o cualquier arma que empuñe el mago (si va desarmado la punta de su dedo índice) sale un relámpago que impactará a la víctima, causándole 2d6 de daño. Este hechizo perseguirá a su víctima hasta impactar (no puede fallar).

**Duración:** Hasta impactar.

**Coste:** 4PM

### **Retorno.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Permite regresar inmediatamente a un lugar ya visitado. El conjurador puede llevarse con él a varios seres vivos, solo con tocarlos.

**Duración:** Instantáneo.

**Coste:** 1PM por viajero.

### **Saco sin fondo.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago será capaz de meter en su zurrón o mochila tantos objetos como quiera sin importar el tamaño o peso. Pero solo durante unas horas. Pasadas estas horas, todo objeto que el mago no haya vuelto a sacar de la bolsa volverá dónde estaban antes.

**Duración:** 1d10 horas.

**Coste:** 4PM

### **Salto al inframundo.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El hechizo prohibido. Solo puede usarse una vez en la vida. Permite viajar al mundo de los muertos y volver antes de que acabe el día. Si no se regresa antes de que acabe el día, el mago y sus acompañantes quedarán encerrados en el mundo de los muertos.

**Duración:** 24h, si no se vuelve en ese periodo de tiempo, se quedará encerrado en el averno, la tierra de los muertos.

**Coste:** 10PM

### **Telequinesis.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Con el poder de su mente maravillosa, el mago es capaz de mover objetos de hasta un máximo de 25kg de peso.

**Duración:** 8 asaltos.

**Coste:** 2PM

### **Telepatía.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El hechicero puede hablarle a la mente de otro ser inteligente. El receptor del mensaje puede contestarle mediante pensamientos.

**Duración:** Podrán hablar telepáticamente durante 6 turnos.

**Coste:** 1PM



## **Tómbola.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** Lanza uno de estos hechizos al azar: 1d6

- 1 Cura: 20 PV a todo el grupo.
- 2 Lluvia de fuego: Caen 1d6 bolas de fuego (ver hechizo “bola de fuego” para saber el efecto).
- 3 Tormenta de rayo: Caen 1d6 rayos (ver hechizo “rayo” para saber el efecto).
- 4 Sueño: Afecta a todos, incluido el mago (ver hechizo “sueño” de la lista de hechizos de oscuridad para saber el efecto).
- 5 Corrosión: Todo objeto de metal se estropea (oxida).
- 6 Petrificar: El mago petrifica a su rival, pero el mago cae inconsciente.

**Duración:** Al instante.

**Coste:** 10PM

## **Ventriloquía.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El conjurador modifica su voz haciéndose pasar por otro ser.

Puede alterar su voz desde muy grave hasta muy aguda, imitando incluso el sonido de animales y criaturas de fantasía.

**Duración:** 7 asaltos.

**Coste:** 1PM

## **Viento ladrón.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El mago lanzará una ráfaga que robará algo a un enemigo sin que este pueda hacer nada. El objeto robado nunca pesará más de 10 kilos. El objeto robado es al azar y el mago no puede decidir qué robar.

**Duración:** Primer asalto roba objeto, segundo asalto lo recibe el conjurador.

**Coste:** 3PM

**Volar.**

**Dios que lo proporciona:** Anemoi.

**Descripción:** El receptor del hechizo se alzar  del suelo pudiendo volar tantos asaltos como puntos de man  gaste.

**Duraci n:** tantos asaltos como puntos de man  aplicados.

**Coste:** 1 o m s.

**TODOS LOS HECHIZOS AQU  DESCRITOS, TIENEN SU  
EJEMPLAR EN FORMATO DE CARTA DE PODER.**





## TABLA DE CONOCIMIENTO DE SORTILEGIOS

Saber Arcano	Conjuros
50%-59%	1
60%-69%	1d4 (2)
70%-79%	1d6 (3)
80%-89%	1d8 (4)
90%-98%	1d10 (5)
99%	1d12 (6)

Entre paréntesis el nº mínimo de conjuros.

Si un hechicero se concentra durante un asalto, obtendrá un +25% a su tirada.

